

## overview – april 2011

naam: A. Eliens  
email: eliens@cs.vu.nl

affiliation(s) (1): [0.6]  
VU University Amsterdam, FEW/CS  
coordinator (master) multimedia @ VU  
universitair docent

affiliation(s) (2): [0.4]  
Universiteit Twente, EWI  
praktijk hoogleraar creative technology / new media

keywords:

multimedia, game development, interactive video, serious games

**plan(s) – 2011/2012** The 1st of august 2011, my contract at the University of Twente will end, and at the same date my sabbatical year will start, until august 2012. Detailed arrangements of how my educational tasks will be taken care of, are available at:

[www.cs.vu.nl/~eliens/onderwijs/sabbatical.pdf](http://www.cs.vu.nl/~eliens/onderwijs/sabbatical.pdf)

These arrangements have been approved by the various curriculum committees involved, that is for IMM and mCS.

## onderwijs – course(s)

- project interactive multimedia [BA:IMM-1]
- multimedia authoring [BA:IMM, MA:CS/MM]
- intelligent multimedia technology [MA:CS/MM]
- visual design [BA:IMM, MA:CS/MM]
- project(s) multimedia / game development [MA:CS/MM]

**research – outline(s)** uit [www.cs.vu.nl/~eliens/cv/profile-eliens.html](http://www.cs.vu.nl/~eliens/cv/profile-eliens.html) :

Our research aims at studying aspects of the deployment and architecture of virtual environments as an interface to (intelligent) multimedia information systems. Currently, our focus is on the use of game technology for immersive serious applications, such as climate change and security in public space. We have developed the XIMPEL platform ([ximpel.net](http://ximpel.net)), supporting interactive video and games, to prototype scenario-based narratives and games.

For information on current developments for XIMPEL, see [sites.google.com/site/ximpelinteractivevideo](http://sites.google.com/site/ximpelinteractivevideo)

## overig – see below for *reflection(s)* & *detail(s)* (in dutch)

- voorzitter opleidingscommissie IMM/IK (end: august 2010)
- coordinator master CS/multimedia
- mentoraat eerste jaars (2010/11) – [sites.google.com/site/mentoraatimmvu](http://sites.google.com/site/mentoraatimmvu)
- lid promotie commissie(s) – Wim Fikkert, Ivo Swartjes, Dhaval Vyas (UTWENTE)

## general information:

- profile – [www.cs.vu.nl/~eliens/cv/profile-eliens.html](http://www.cs.vu.nl/~eliens/cv/profile-eliens.html) :
- education – [www.cs.vu.nl/~eliens/onderwijs](http://www.cs.vu.nl/~eliens/onderwijs)
- research – [www.cs.vu.nl/~eliens/research](http://www.cs.vu.nl/~eliens/research)
- CV – [www.cs.vu.nl/~eliens/cv](http://www.cs.vu.nl/~eliens/cv)
- creative technology – [www.cs.vu.nl/~eliens/.CREATE](http://www.cs.vu.nl/~eliens/.CREATE)

## publication(s) 2010

**CTSG** Eliëns A., Creative Technology – the CTSG: game design in 7 steps, In Proc. GAME-ON Asia 2010, Mao W. and Vermeersch L. (eds.), Shanghai, EUROSIS, ISBN 978-90-77381-54-0, pp. 53-57

**Space** Eliëns A., Interactive Space(s) – the CTSG: bridging the real and virtual, In Proc. GAME-ON Asia 2010, Mao W. and Vermeersch L. (eds.), Shanghai, EUROSIS, ISBN 978-90-77381-54-0, pp. 58-62

**Chinese** Eliëns A., Elements of a chinese language game, In Proc. GAME-ON Asia 2010, Mao W. and Vermeersch L. (eds.), Shanghai, EUROSIS, ISBN 978-90-77381-54-0, pp. 77-82

## publication(s) 2009

**Replay** Eliëns A. & Ruttkay Z., Record, Replay & Reflect – a framework for understanding (serious) game play, In Proc. EUROMEDIA, april 2009, Brugge, ISBN 978-90-77381-4-65, pp. 42-48

**MathGames** Eliëns A. & Ruttkay Z., Math Games – an alternative (approach) to math education?, In Proc. GAME-ON 09, 10th Int. Conference on Games and Simulation, Breitlach (ed.), November 26-28, Dusseldorf, Germany, pp. 68-72, ISBN: 978-9077381-53-3

**Virtual** Feldberg F., Eliëns A., van der Land S., Huysman M., Konijn E., VU @ Second Life: A Report on Experiences with the Development of a (Virtual) Community of Learners, In: Virtual Social Networks – Mediated, Massive and Multiplayer Sites, Nikki Pantelli (ed.), Palgrave Macmillan, 2009

**onderwijs multimedia:** (*detail(s) & reflection(s)* below)

**project interactive multimedia** – [www.cs.vu.nl/~eliens/im](http://www.cs.vu.nl/~eliens/im)

doelgroep: eerste jaar IMM, (INF opt), studiepunten: 6

evaluatie(s): [www.cs.vu.nl/~eliens/im/eval.html](http://www.cs.vu.nl/~eliens/im/eval.html)

**multimedia authoring** – [www.cs.vu.nl/~eliens/mma](http://www.cs.vu.nl/~eliens/mma)

doelgroep: IMM, mCS/MM, studiepunten: 6

evaluatie(s): [www.cs.vu.nl/~eliens/mma/eval.html](http://www.cs.vu.nl/~eliens/mma/eval.html)

**(intelligent) multimedia technology** – [www.cs.vu.nl/~eliens/mt](http://www.cs.vu.nl/~eliens/mt)

doelgroep: mCS/MM, studiepunten: 6

evaluatie(s): [www.cs.vu.nl/~eliens/mt/eval.html](http://www.cs.vu.nl/~eliens/mt/eval.html)

**visual design** – [www.cs.vu.nl/~eliens/design](http://www.cs.vu.nl/~eliens/design)

doelgroep: IMM (keuze), mCS/MM, studiepunten: 6

evaluatie(s): [www.cs.vu.nl/~eliens/design/eval.html](http://www.cs.vu.nl/~eliens/design/eval.html)

**project multimedia & game development** – [www.cs.vu.nl/~eliens/projects](http://www.cs.vu.nl/~eliens/projects)

doelgroep: mCS/MM

studiepunten: 6

evaluatie(s): [www.cs.vu.nl/~eliens/projects/eval.html](http://www.cs.vu.nl/~eliens/projects/eval.html)

**bachelor project(s)** – [www.cs.vu.nl/~eliens/projects](http://www.cs.vu.nl/~eliens/projects)

doelgroep: CS, studiepunten: 6 ects

aantal – 2009-2010: 4

**afstudeer project(s)** – [www.cs.vu.nl/~eliens/projects](http://www.cs.vu.nl/~eliens/projects)

doelgroep: mCS/MM, studiepunten: 30/36 ects

evaluatie(s): [www.cs.vu.nl/~eliens/projects/eval.html](http://www.cs.vu.nl/~eliens/projects/eval.html)

aantal – 2009-2010: 7 (2 cum laude), lopend: 6

## detail(s) & reflection(s) – in dutch

Samen met de onderwijs activiteiten voor de opleiding *creative technology* waarvoor ik in een 0.4 fte aanstelling vier eerste jaars vakken en vier tweede verzorg (en opgezet heb), heb ik, in de overige 0.6 fte, met de vier vakken, de afstudeerders, en de individuele projecten *multimedia & game development* aan de VU een zonder meer drukke (onderwijs) agenda. Gelukkig bestaat er een duidelijke relatie, en bv door het gebruik van

XIMPEL, waarvoor bij de Universiteit Twente een bedrag van 2000 euro is vrijgemaakt voor de verdere ontwikkeling, een zekere overlap tussen de onderwijsactiviteiten aan de beide instituten.

De onderwijs evaluaties voor multimedia @ VU zijn over het algemeen goed, ook voor het eerste jaars vak *project interactieve multimedia*, hoewel het voor *multimedia authoring* dit jaar iets minder was, en een student de opmerking maakte: *het is te hopen dat er volgend jaar een docent is die wel zin heeft om les te geven*.

Die zijn er, met twee enthustiaste jonge collegas, Michiel Hildebrand en Victor de Boer, beiden met oog voor de creatieve aspecten van de multimedia vakken en met een gedegen wetenschappelijke ondergrond. Het inwerken van Michiel en Victor gaat buitengewoon plezierig en ik ondersteun hun beslissing de twee vakken, *project interactieve multimedia* en *multimedia authoring*, samen te verzorgen. Ook hoop ik dat ze mede door hun (betere) inbedding in de *semantic web group* de brug kunnen slaan tussen *linked open data* en de meer creatieve technische multimedia, en ook afstudeerders zullen en kunnen begeleiden bij serious games en data-driven multimedia mashups.

Mede dankzij zeer getalenteerde en enthustiaste studenten blijft het (*multimedia & game development*) een mooi vakgebied en, met inspiraties zoals PICNIC, TEDX Amsterdam, en de verkenning van Stichting Toekomst der Techniek naar *serious games*, een uitdaging om dit in onderwijs en onderzoek vorm te geven. Hopelijk is er na mijn terugkeer van mijn sabbatical jaar ruimte om deze uitdaging weer op te pakken, en dan met de ondersteuning die deze activiteiten verdienen.

**het mentoraat** Het mentoraat 2010/2011 is me ondanks mijn toch al drukke agenda, tot mijn ongenoegen, als taak opgedragen. Desalniettemin heb ik het als een zinvolle uitdaging ervaren, en heeft het ook het probleem wat met eerste jaars studenten speelt wat duidelijker gemaakt, samen te vatten in de vraag: *hoe kunnen wij onze eerste jaars voldoende motiveren en het vertrouwen geven dat hun inbreng van belang is?*

Het antwoord daarop heb ik in het eerste jaars docenten team als volgt kort verwoord: (1) wij als docenten moeten mede zoeken naar aanknopingspunten bij de interesse van studenten, (2) studenten moeten aangezet worden tot actieve bijdragen, wat ik aanduidt met SGC (*student generated content*), en wel door (3) het actieve gebruik van sociale media, zoals bijvoorbeeld facebook, of (beter nog) een eigen sociaal netwerk voor studenten.

Mijn ervaringen en bevindingen zijn beschikbaar via: [sites.google.com/site/multimediamvu](http://sites.google.com/site/multimediamvu)

**punt(en) van kritiek** Ondanks de over het algemeen positieve werksfeer kan ik niet nalaten op te merken dat ik het zeer teleurstellend vind dat het door mij aangevraagde beoordelingsgesprek nooit formeel is afgesloten. Ook het daaraan voorafgaande functioneringsgesprek is nooit formeel afgesloten, en voor beide ben ik dan ook niet in staat geweest eventuele onenigheid met de bevindingen en/of uitslag daarvan tot uitdrukking te brengen. Meer concreet, het al jarenlang uitblijven van erkenning in de vorm van een bevordering tot een hogere schaal, ervaar ik als een demotiverende en negatieve invloed, die gelukkigerwijs door het aanbod van zeer getalenteerde studenten en een interessant kennisdomein ruim gecompenseerd wordt, maar die me, met het oog op mijn relatief grote onderwijslast, ten aanzien van de organisatie en het management het gevoel geeft: *overbelast en ondergewaardeerd*. Kortom, tijd voor een sabbatical jaar er tussen uit!

**ter afsluiting** Ook heb ik enige bezorgdheid ten aanzien van de continuïteit van de specialisatie mCS/MM, zoals verwoord in de regeling voor mijn sabbatical:

- technical support for multimedia courses and projects
- supervision of mCS/MM master thesis projects
- guidance and mentorship for (foreign) mCS/MM students

Hieraan zou ik echter willen toevoegen dat ondanks het overduidelijke enthousiasme van mijn vervangers, Michiel Hildebrand en Victor de Boer, ze het toch enigszins aan de ervaring en technische kennis ontbreekt, ook op het gebied van *game development*, om master studenten mCS/MM adequaat op te vangen, en ik hoop dan ook dat ze daarin ondersteund zullen worden door senior collegas.

A. Eliens, 14/4/2011

**project(s) & stage(s)**

**bachelorproject (completed)**

- 2009: JV Buisman – Social Networks and their Multimedia Application
- 2009: Jason Heymans – Data driven Ximpel interactive video
- 2009: Bram Voortman – serious games
- 2010: KW Cheng – Casual Gaming

### master projects (completed)

- 2009 [mCS/MM]: Teunis van Wijngaarden – Ajax for Content Management [Zeljko Obrenovic]
- 2009 [mCS/MM]: Milan Slancik – Advanced floor plan designer [Evert Wattel]
- 2010 [mCS/MM]: Tom Bestebreurtje – Creating recognisable human 3D avatars (MIMICME), [Zsofia Ruttkay]
- 2010 [mCS/MM]: Stefan van de Kaa – Adobe Flex / Zend for Content Management [Rahul Premraj]
- 2010 [mCS/MM]: Peter Gels – Towards Standardization in Communication to Online Fitness (VirtuaGym) [Michel Klein]
- 2010 [mCS/MM]: Peter Peerdeman (cum laude) – Intelligent Tutoring in Educational Games (Mijn Naam Is Haas), [Michel Klein]
- 2010 [mCS/MM]: Timen Olthof (cum laude) – Dynamic Visuals in Creative Learning (Mijn Naam Is Haas), [Zeljko Obrenovic]

### master projects (current)

- 2011 [mCS/MM]: Frank Neezen – Augmented Reality, putting the the E in E-Tribalism, [Anton Feenstra]
- 2011 [mCS/MM]: Mike Hergaarden – Collaborative game development, [Michiel Hildebrand]
- 2011 [mCS/MM]: Edwin Razab-Sekh – Tikkit: Serious online museum games for children, [Lora Aroyo?]
- 2011 [mCS/MM]: Giorgos Papadopoulos – Physics in a dynamically created game environment, [Lora Aroyo]
- 2011 [mCS/MM]: Jason Heymans – Advanced Database Integration in Interactive video, [Michiel Hildebrand]
- 2011 [mCS/MM]: Celestyna Banaszak – Serious Games in Interactive Media, [Michiel Hildebrand / Aniel Bhulai]

### feedback van student(en):

project interactive multimedia 2009/10: Alex Rietveld

**inhoud:** Heel interessant. Persoonlijk heb ik het gevoel dat ik echt wat heb geleerd wat ook later van toepassing kan zijn, in tegenstelling tot sommige andere vakken...

project(s) & stage(s): Timen Olthof

**supervision:** During my entire master programme in Computer Science at the VU, including my internship at Mijn naam is Haas, the supervision by professor Anton Eliëns has been excellent. Our many talks, discussions and brainstorming have helped me enormously in completing my specialization in Multimedia. Comments and remarks were always relevant, to the point, creative and professional. The personal guidance and mentoring I received has made me a better computer scientist and a more all-round person.

**remarks:** My master project has been a great finale to an equally great master programme in computer science, during which I got the chance to learn many skills, collect invaluable experience and work together with and under supervision of great people on innovative projects and technologies.

project(s) & stage(s): Peter Peerdeman

**supervision:** Anton has always been able to challenge me academically, give thorough valuable feedback on my work and motivate me as a scientist. I think these are the most important aspects of being a supervisor.

**remarks:** Anton Eliëns has really been a great support and motivator during both my bachelor and master study. By challenging students with creative inspirational challenges, Anton knows how to stimulate passionate students into creating their own projects, exploring new technology and offering them a lot of freedom in their academic career to develop themselves as creative scientists.